

PERFECT WORDS

Règles pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Auteur : Paul-Henri Argiot - Illustratrice : Christine Alcouffe

Ensemble, créez une grille de mots fléchés !

Matériel :

7 tuiles Flèche
numérotées :



10 jetons Coquillage
pour le score :



2 tuiles Quitte et Double :



247 cartes Mot (recto verso, 494 mots) :

200 cartes Mer :

47 cartes Crabe :

1 bloc-notes :



6 crayons.



Conseil : entre chaque partie, conservez les cartes Crabe dans un sachet séparé pour ne pas avoir à les trier.

Principe du jeu :

Perfect Words est un jeu d'associations d'idées.

Les joueurs **coopèrent** pour **créer une grille de mots fléchés** et ensuite **deviner les associations fléchées**.

Chaque association devinée par la majorité du groupe permet de s'approcher de la médaille d'or... Ou mieux encore !

Communication :

Les joueurs ont le droit de parler et de communiquer durant toute la partie.

Exemple : « Tu peux me laisser cette carte s'il te plaît ? », « J'ai une bonne idée pour améliorer cette flèche ! », « Est-ce qu'il n'y a que moi qui ne comprends rien à cette association ? »...

SEULE INTERDICTION :

Dire ou évoquer les associations auxquelles vous pensez.

Mise en place :

Laissez de côté pour l'instant les jetons Coquillage, les tuiles Quitte et Double («X» et «x2») et le bloc-notes. Ils ne seront utiles que plus tard dans la partie.

Prenez **30 cartes Mer** et **10 cartes Crabe**. Mélangez-les ensemble pour former le **paquet de mots**. Posez ce paquet au bord de la table.

Puis, **disposez 9 cartes qui forment un marché à côté du paquet de mots**. Il y a donc 10 mots parmi lesquels les joueurs peuvent se servir : Les 9 mots du marché et celui du dessus du paquet.

Faites une **pile avec les tuiles Flèche** en posant la tuile Flèche numérotée 1 sur la tuile numérotée 2/3, sur la tuile 4, sur la tuile 5/6, etc.

En bas de la pile se trouve la tuile Flèche 10.

Posez cette pile au bord de la table.

Choisissez un premier joueur.

Déroulement de la partie :

1 - Création de la grille de mots fléchés.



1 Le premier joueur prend un des **10 mots disponibles** et le pose au milieu de la table.

2 Il remplit immédiatement le marché avec un mot du paquet si nécessaire.

Exemple : Mélanie, la première joueuse, a choisi le mot « Feu » pour commencer la partie (1).

Elle pose ce mot au milieu de la table et remplit immédiatement le marché (2).

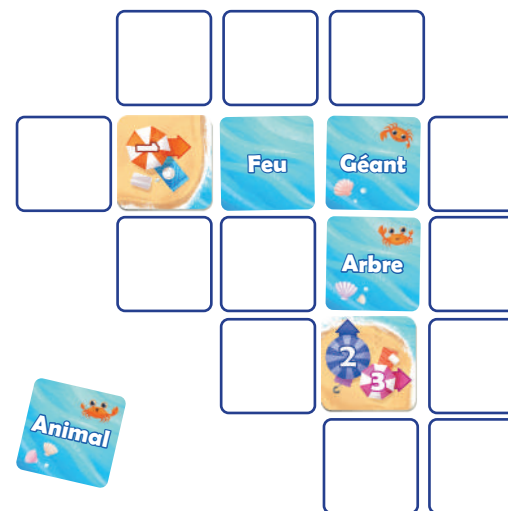
Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour :

Posez un mot ! (obligatoire)

Choisissez un des **10 mots disponibles** et posez-le adjacent à n'importe quelle carte ou tuile déjà posée sur la table (adjacent par un côté, mais pas en diagonale).

Exemple : voici, encadrés en bleu, tous les emplacements où David pourrait poser le mot « Animal » qu'il vient de prendre :



Rappelez-vous que votre but est de créer des alignements de mots qui auront du sens pour les futures associations.

Puis remplissez le marché avec un mot du paquet, sauf si vous avez pris le mot du dessus du paquet.

Si le mot posé crée un alignement d'au moins 2 mots qui n'ont pas encore été fléchés, ALORS Posez une tuile Flèche !



Prenez alors la tuile Flèche du dessus de la pile. Posez-la pour flécher l'alignement d'un côté où de l'autre de la ligne de mots créée.

Si la tuile contient une **double flèche**, choisissez une des 2 flèches pour flécher l'alignement de mots.

La flèche restante ne peut pas pointer une tuile Flèche adjacente ou un alignement de mots déjà fléché.

Si le mot posé crée **plusieurs alignements de mots d'un coup**, choisissez-en un seul que vous fléchez.

Exemple : Charles pose le mot «Arbre» à côté du mot «Géant». Il prend la tuile Flèche «2/3» qu'il pose d'un côté ou de l'autre de l'alignement créé.

Il peut, à sa convenance, choisir de pointer l'alignement «Géant»+«Arbre» soit avec la flèche 2, soit avec la flèche 3 de la tuile.



Cas particulier : Alignement impossible à flécher. Il peut arriver que le mot posé crée un alignement d'au moins 2 cartes, mais qu'il n'y ait pas de place ni d'un côté ni de l'autre pour poser une tuile Flèche (par exemple, si l'alignement est déjà «coincé» entre 2 tuiles).

Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de flécher cet alignement.

Fin de la création de la grille :

La création de la grille de mots fléchés se termine immédiatement quand

La flèche numéro 10 est posée

- ET -

Chaque flèche pointe un alignement d'au moins 2 mots.

2 - Notez vos associations.

Chaque joueur prend une fiche du bloc-notes et note secrètement pour chaque numéro de flèche (de 1 à 10) quelle **association** résume le mieux l'alignement de mots fléchés correspondant.

Les 10 associations notées sur votre fiche doivent être différentes.

Les associations notées peuvent être des mots, des mots composés, des titres, des marques... Il n'y a pas de limite.



Mais attention, car plus l'association notée est compliquée, moins il y a de chance qu'elle fasse l'unanimité !

Restriction : Il est interdit de noter des associations qui ont une racine commune avec les mots fléchés.

Exemples : Si une flèche pointe les mots «Histoire / Jungle / Homme / Sauvage», vous ne pouvez pas noter «Livre de la jungle».

Si une flèche pointe «Pirate / Voler», vous ne pouvez pas noter «Piraterie».

Quitte et Double :

Sans mentionner les associations qu'ils ont notées, les joueurs discutent et décident ensemble devant quelles flèches ils posent les deux tuiles «X» et «x2».



La flèche devant laquelle est posée le **X n'est pas comptabilisée.**



La flèche devant laquelle est posée le **x2 double son score.**



3 - Scores et médailles.



Révélation et coquillages :

Les joueurs **annoncent à haute voix, dans l'ordre des flèches, les associations notées.**

Sur chacune des 10 flèches, posez un jeton Coquillage côté 1 coquillage ou côté Perfect, **Si** suffisamment de joueurs ont annoncé une même association d'idées :

Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs ayant annoncé la même association :	Nombre minimum de joueurs ayant annoncé la même association :
2	x*	2
3 ou 4	2	3 ou +
5 ou 6	3	4 ou +

*à 2 joueurs, on ne pose jamais de jeton du côté 1 coquillage.



Doublez le nombre de jetons Coquillage (1 coquillage ou Perfect) reçu par la flèche ayant la tuile «x2» et ne posez aucun jeton Coquillage sur la flèche ayant la tuile «X».

Exemples à 4 joueurs :



David dit «Flèche 3 : Pirate + Bois ?».

Mélanie a noté «Jambe». Charles a noté «Planche».

David et Jean-Michel ont noté «Bateau».

L'association «Bateau» a été notée par deux joueurs sur quatre.

La flèche 3 reçoit donc un jeton côté 1 coquillage.



Mélanie dit «Flèche 1 : Animal + Géant + Feu ?»

Trois joueurs sur quatre ont noté l'association «Dragon».

La flèche 1 reçoit donc un jeton côté Perfect (qui vaut 2 coquillages).

Comme cette flèche a reçu la tuile «x2», elle rapporte finalement

2 jetons Perfect soit 4 coquillages !

Score commun : Comptez les coquillages !

Additionnez tous les coquillages posés sur toutes les flèches (1 coquillage ou 2 coquillages pour un Perfect). C'est le score commun aux joueurs.

Notez ce score
en bas de vos fiches.



Selon votre score, vous recevez la récompense suivante :

6 à 7 🐚 :

Médaille
de Bronze !



8 à 9 🐚 :

Médaille
d'Argent !



10 à 11 🐚 :

Médaille
d'Or !



Et pour les champions :

12 à 13 🐚 :

FORMIDABLE!

14 à 16 🐚 :

INCROYABLE!

17 à 20 🐚 :

**PERFECT
MASTERS!**

Perfect Words, un jeu de Paul-Henri Argiot, illustré par Christine Alcouffe.

© 2023 TIKI Editions, 10 rue de Penthièvre 75 008 Paris, France.

Visitez notre site internet
et nos réseaux sociaux :

<https://www.tikieditions.com>

<https://www.facebook.com/tikieditions>

<https://www.instagram.com/tikieditions>

